漫画時評

Volume.4

ボードアン『旅』に注目せよ

呉智英

1

「モーニング」は、ここ数年、海外マンガ家の起用に力を入れている。外国で既に刊行されたマンガを翻訳掲載することなら、古くは終戦直後「週刊朝日」に連載された『ブロンディ』(チック・ヤング)の例があるが、海外作家に新作を連載させることは、これまでになかった。

「モーニング」連載作の中で、私が注目していたのは、一九九三年から九四年にかけて連載されたフランスのボードアンの『旅── ボヤージュ』である。先頃単行本となったのを機に、海外と日本のマンガについて書いてみたい。

まず踏まえておかなければならないのは、日本が世界一のマンガ大国だということである。現在、雑誌・単行本をあわせて日本のマンガ出版物の年間総売上げは、六千億円に達している。これは中進国のGNP(国民総生産)に匹敵する。海外での日本マンガに対する関心も高い。東南アジアでは、海賊版も含め、日本マンガが広く出版されているし、欧米でも、テレビ・アニメがきっかけとなり、日本マンガが滲透しつつある。

日本マンガがこんなにも人気があるのはなぜか。東南アジアでは、人種・生活様式の近似性が大きな原因だろう。しかし、欧米の場合、これは当てはまらない。日本マンガが独自に形成したマンガの文法・文体の優位が大きいと言わなければならない。

日本マンガは、これを初めて目にした欧米人は、まるで映画のようだと形容する。また、戦後、現代マンガの開拓者となった手塚治虫の『新宝島』は、当時の読者の目には映画のように見えたという。厳密に言えば、映画はカットを分節単位として構成されているし、マンガはコマを分節単位として構成されている。映画のようなマンガというのは、あくまでも流れがなめらかであるという形容にすぎない。それでも、確かに、欧米のマンガには、絵に動きが感じられないのだ。コマの統辞法を確立することによって動きまで感じさせることに、日本マンガは成功しているのである。

また、日本マンガは、読者の感情移入を容易にさせるような文法・文体も確立した。

編集者は、とりわけ新人マンガ家に、キャラ立ちがはっきりするように指導する。キャラクターが際立(きわだ)つという意味の業界用語である。欧米のストーリーマンガはテーマを中心にし、日本のストーリーマンガはキャラクターを中心にする、と言われるが、日本のマンガはキャラクター作りに苦心し、読者を引き込もうとする。少女マンガのあの独特のコマ使いも、キャラクターを中心にする日本マンガの特質の一環として理解されなければならない。少女マンガは、素材だけではなく、表現形式の点でも、少女のメンタリティと密着しているのである。欧米のマンガに、そこまでの心遣いはない。読者の性別によって、別種の文法・文体を持つ少

「東周英雄伝」より©鄭問／講談社刊

女マンガなどというものがありうるとは、欧米人には想像もつかないのである。

以上のように考えれば、日本マンガがなぜこんなに隆盛であるかがわかるだろう。そして、こんなにマンガ好きの日本人が海外のマンガに関心を示さないかもわかるだろう。一言で言えば、日本のマンガ読者にとって、外国のマンガなんか面白くないのである。

2

外国のマンガがそのようなものだとすると、部数の増減に神経質なまでに一喜一憂するマンガ誌編集者が外国マンガに興味を持たないのは当然と言えば当然だろう。そんな中で、唯一「モーニング」だけが海外マンガ家に新作を描かせることを試みてきた。韓国、台湾、フランス、アメリカ、スペインなど、世界各国から二十人近いマンガ家が寄稿している。

私は、この編集方針を高く評価したい。編集部の期待に反し、全部が全部面白い作品ではないけれど、現在のマンガ状況に刺戟を与える可能性があるからだ。日本マンガは、前述のようにきわめて高度に発達している。だが、それ故にこそ硬直化も生じつつある。異質な才能による刺戟がこの硬直化を打破するだろう。

ただ、一部にある〝教養主義〟的な評価のしかたには釘を刺しておかなければならない。低俗なマンガばかりの中で、海外の高尚なマンガが紹介されることを喜ぶ、といったたぐいの評価のことである。

台湾のマンガ家、鄭問の『東周英雄伝』もそういった評価がされがちな作品である。

これは、支那東周時代（春秋戦国時代）の英雄武将たちを流麗な筆致で描いた短篇連作である。筆致の美しさを生かすよう大版の単行本も刊行され、普段マンガを読まないような〝教養人〟にも人気がある。

しかし、私にはさほど傑作だとは思えない。素材となった東周時代の英雄たちの話が面白いと言うのなら、歴史書を読めばいい。活字の歴史書をマンガによって視覚化し親しみやすくした、という図解としての評価なら、横山光輝の『三国志』や『殷周伝説』（ともに潮出版）の方がそれにふさわしい。マンガ家歴四十年、常に娯楽マンガの正道を歩んできた横山ならではの力量が発揮されている。なによりも、横山はマンガの文法・文体を知悉している。読者は、活字で「三国志」や「史記」を読むより楽に、同じ物語を味わうことができる。

一方、鄭問の『東周英雄伝』には、横山光輝作品の良さがない。構成にもコマ展開にもなめらかさがなく、物語の妙味を味わいにくいのだ。ただ、一コマごとの絵柄が流麗で美しい。あるいは水墨画の心得でもあるのだろう、人物も背景も確かに〝教養人〟好みだ。しかし、それはスタティックで、マンガとしての魅力を決定的に欠いている。

3

ボードァンの『旅』も、一コマごとの絵柄が美しい作品である。そして、コマの展開に日本マンガのコマ展開のようななめらかな連続がないことも、『東周英雄伝』に共通している。しかし、それにもかかわらず、この作品はマン

「旅」より©ボードァン／講談社刊

ガとして成功している。『東周英雄伝』とちがって、『旅』は物語を視覚化することを目指したマンガではないからである。漠然たる物語はあるにはあるが、それよりも、主人公の想念を描こうとしたマンガなのだ。

　主人公のシモンには、妻のマリーと息子のジュリアンがいる。出勤まぎわの朝、マリーはシモンに夏休みの相談を持ちかける。ヴァカンスに出かける間、猫をどうしようか、連れて行くわけにはいかないし、誰かに預かってもらわなければならない、と。この相談は夫婦としてしごく当然のものだ。しかし、シモンはうんざりである。仕事の、家庭の、その他もろもろの世俗のしがらみが、彼の心を悩まし続けてきた。それが、猫をどうしようかという妻の一言で、シモンをもう一つの世界に押しやる。

　息子のジュリアンは言う。「パパ、何かヘンだよ。おかしいよ、いつもと違う」。妻は気づかない。しかし、息子は、シモンの〝頭が開き始めた〟ことを察知していた。シモンは家庭を捨て、仕事を捨て、放浪の遊に出る。

　このテーマそのものは、日本のマンガにもしばしば描かれてきた。つげ義春の紀行ものにも通じると言っていい。ボードァンの『旅』が見事なのは、主人公の苦悩を〝開いた頭〟に宿るもう一つの世界として視覚化したことである。このことによって幻想と現実は容易に融合し、読者はシモンの心理を追体験することができる。ペンではなく筆を使った絵柄は、太さも濃さも自在に変化し、陶酔感さえ味わえるのだ。

　この作品では、コマ展開のなめらかさはさほど重要ではない。むしろ、通常のストーリーマンガのようなコマ展開であったら、〝開いた〟シモンの頭に次々に生まれる想念の躍動感はむしろ殺がれてしまっただろう。ボードァンが日本とはちがうマンガ環境で育ったことが作品の成功をもたらしたのである。

　これまでに述べたことを整理して確認すれば、次のようになるだろう。

　まず第一に、日本の現代マンガが築いてきたマンガの文法・文体の優秀性である。それは、物語を図解的に描く機能を持ち、映画もしくは近代散文になぞらえることができる。この現代マンガにおいては、絵柄の美しさ自体は作品の良否を必ずしも決定しない。

　第二に、物語性が希薄な作品においては、逆に、現代マンガの文法・文体はその力を発揮しないことがある。

　鄭問の『東周英雄伝』とボードァンの『旅』は、このことを対照的に証明しているように思える。繁栄する日本マンガにも盲点がありうることをボードァンの『旅』は教えてくれた。これだけでも、「モーニング」の意欲的な編集方針は高く評価されてよいだろう。〈了〉

●米沢嘉博、阿部幸弘、村上知彦、呉智英、四氏の漫画時評を毎月交代掲載します。（次回は米沢嘉博氏の予定）